SPIELANLEITUNG
COMO JUGAR

LIFE FORCE™

SALAMANDER

KONAMI®

Ⓣ

KONAMI®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo *ENTERTAINMENT SYSTEM*™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

HERZLICHEN GLUECKWUNSVH !

Ihnen gehoert nun die authentische Heim-Version von "LIFE FORCE" (Salamander), einem der vielen Telespiele-Hits der Firma Konami. Bitte lesen Sie die Spielanleitung sorgfaeltig durch, bevor Sie mit dem Spiel beginnen

INHALTSERZEICHNIS

Einfuehrung 4
Die Sternenschiffe 5
Funktionsweise des Controllers 6
Galaxie Grafik 7
Zusatzwaffen 8
Die Sechs Terrorzonen 9
Die Feindlichen Verteidiger 10
Die Feindlichen Befehlshaber 12
Wichtige Hinweise 14

DIE GEBURT VON ZELOS KOENNTE DEN *TOD* VON ZILLIONS BEDEUTEN

In einem entfernten Quadranten des Universums wurde eine scheussliche Kreatur ausgebruetet. Die Eltern, Mama und Papa Deltoid, nannten ihren Sohn "Zelos", was bei den Aliens soviel heisst wie "schleimiger Sohn einer atomaren Weltraumbombe".

Als Zelos sich zu einem ausgewachsenen Weltall-Monster entwickelt hatte, wurde sein Appetit riesig, sein Temperament skrupellos und sein Name wurde zu einer masslosen Untertreibung. Es dauerte nicht lange bis er sein Nest verlies, und auf eigene Faut loszog, dabei alles verschlingend, was ihm zu Gesicht kam, einschliesslich dreier ganzer Galaxien, vierhundert Planeten, zwei Trillionen Lebensformen und einer groesseren Ansammlung von Sternenkolonien.

Und dann erschien Ihre unschuldige Galaxie auf seiner Speisekarte, und er verschlang als Vorspeise Gradius *gegrillt*, und den Planeten Latis zum Dessert. Nun liegt die *einzige* Ueberlebenschance dieser Zivilisation bei Ihnen und Ihrem Starfighter Kollegen.

Doch Ihre Chancen stehen schlecht, denn Zelos ist voll mit schwebenden Kriegsflotten und Terrorzonen, die zu Städten und einem Teil von Zelos geworden sind, nachdem sie verschlungen wurden. Jede dieser Zonen ist mit furchtbarer Feuerkraft und unglaublichen, zerstoererischen Ueberraschungen ausgestattet. Sie werden desweiteren feststellen, das Zelos Herz und Seele weit und sicher hinter den verräterischen Flotten versteckt sind.

Das bedeutet, Sie muessen die sechs Terrorzonen verwuesten und ihre grotesken Befehlshaber wegblasen, bevor Sie Zelos Hauptader erreichen und diesem fressenden Monster den Garaus machen Koennen.

SPEILANLEITUNG

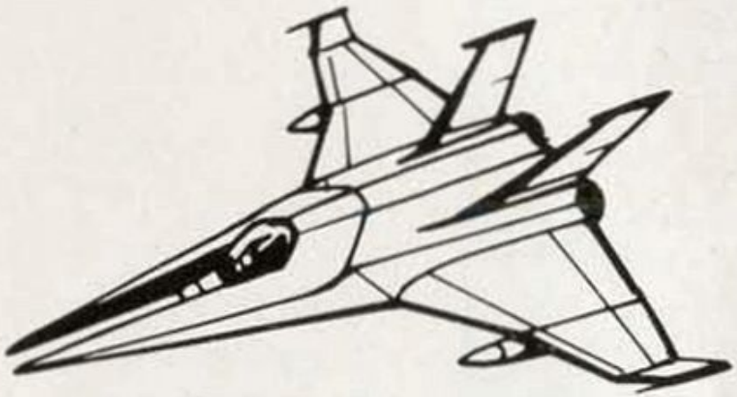
In den Resten der Gradian Galaxie, in einem ultra zerstoererischem Raumschiff schwebend ist es Ihre Aufgabe, Zelos um jeden Preis zu zerstoeren.

Leicht wird es nicht werden, schon wegen tausender Aliens, die angriffslustig Ihre Flugfaehigkeiten testen wollen. Sie sollten besser einen schnellen Finger am Abzug haben, denn Sie bekommen Extrawaffen, wenn Sie bestimmte Feinde zerstoeren, ihre Huelsen einfangen und Ihr Schiff aufruesten.(Siehe Seite *8*).

Life Force kann mit einen oder zwei Starfightern gespielt werden. Wenn zwei *spielen*, kaempfen Sie als ein Team, um die Galaxie zu retten.

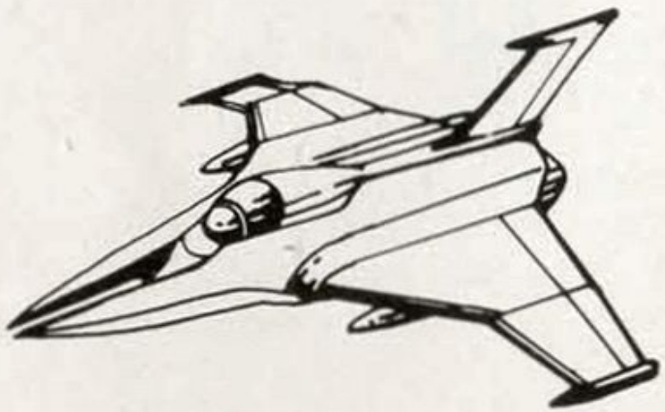
Um die Vic Viper vom Planeten Gradius zu fliegen, benutzen Sie Controller (1). Der RoadBritish Space Destoyer vom Planeten Latis wird mit Controller (2) geflogen.

DIE STERNENSCHIFFE DER HELDEN



Die Vic Viper

Fuer 60 Trillionen Gradius Dollar konstruiert, ist die Vic Viper der Stolz von Gradius. Ein Pilot kann 600 Gs, bei einer Lichtgeschwindigkeit von 9, aus diesem Baby herauskitzeln und sitzt dabei immer noch so ruhig und sicher, wie im Schoss seiner Mutter.



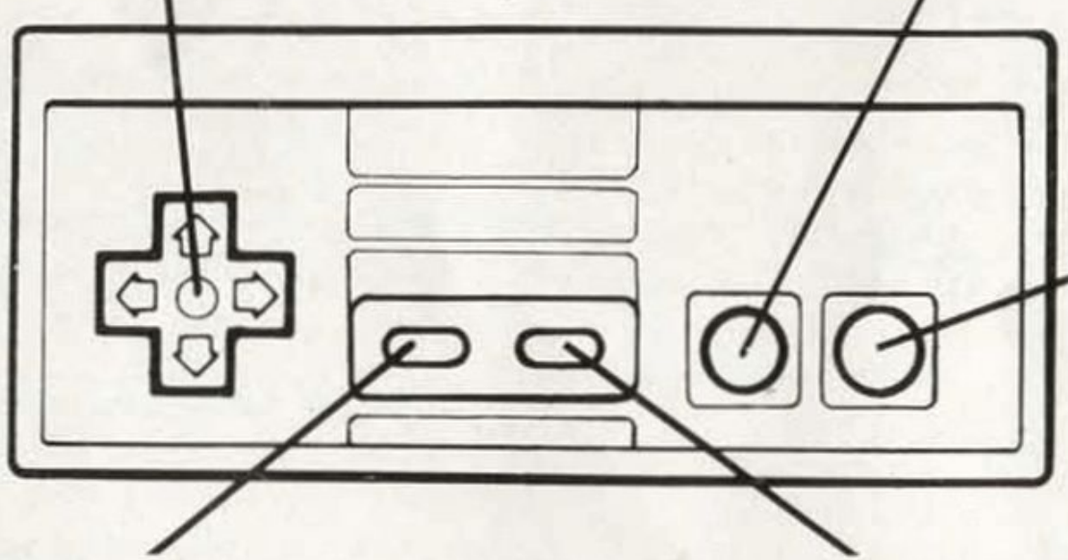
The RoadBritish Space Destroyer

Die Menschen von Latis waren schon immer fuer ihre wundersamen technischen Faehigkeiten beruehmt, und der RoadBritish Space Destroyer beweist dies eindeutig. Es ist sogar das einzigne Raumschiff in der Galaxie, welches die Vic Viper in einem Wettrennen schlagen konnte.

FUNKTIONSWEISE DES CONTROLLERS

4-Wege-Taster
Lenken Sie hiermit Ihr Sternenschiff

Taste B
Druecken Sie Taste B zum Abfeuern der Waffen.

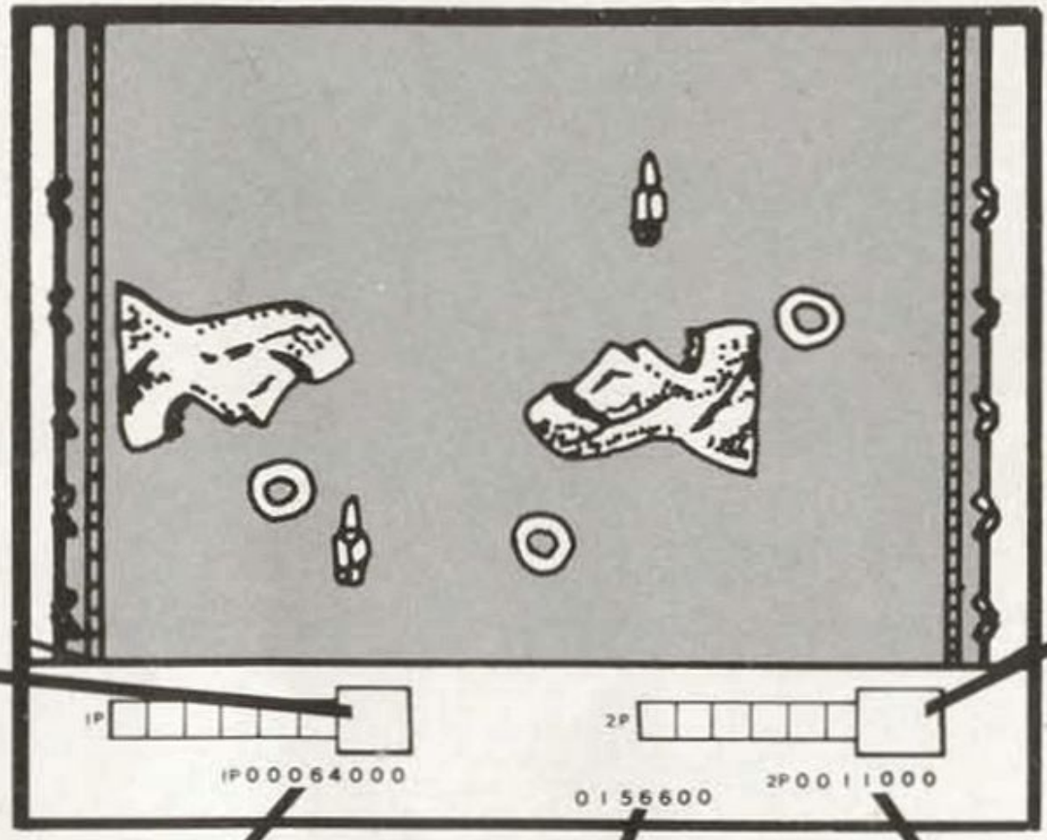


Taste A
Druecken Sie die Taste A zum Aktivieren der Zusatz-energie.

Taste Select
Druecken Sie die Taste Select zu Beginn Ihrer Mission um auszuwaehlen, ob Sie alleine oder zu zweit spielen wollen. Am Ende Ihrer Mission koennen Sie zwischen CONTINUE (weiterspielen) oder END waehlen. (Sie koennen hoechstens dreimal von dort weiterspielen, wo Sie aufgehört haben).

Taste Start
Druecken Sie die Taste Start, um Ihren Angriff auf Zelos zu beginnen. Fuer die Pausenfunktion druecken Sie die Taste waehrend des Kampfes.

DAS GALAKTISCHE SCHLACHTELD



Vic Vipers Auswahlzeichen

RoadBritishs Auswahlzeichen

Vic Vipers Punktzahl

Hoechste Punktzahl des Tages

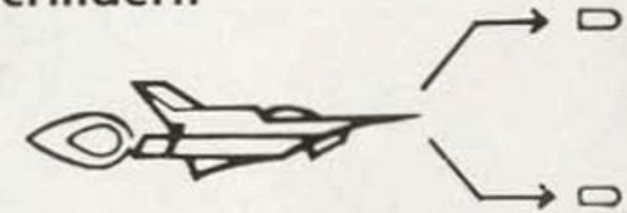
RoadBritishs Punktzahl

AKTIVIEREN DER ZUSATZENERGIE

Zerstoeren Sie bestimmte feindliche Schiffe, so werden rote Power-Huelsen erscheinen.Fangen Sie diese Huelsen, denn sie werden Ihr Powerpotential-von schnellerer Geschwindigkeit bis zu einem maechtigen Schutzschild-erhoehen. Wenn Ihre gewuenschte Zusatzkraft aufleuchtet, druecken Sie Taste A, um sie zu aktivieren.

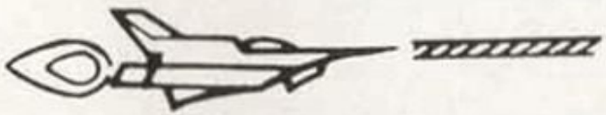
Waehlen Sie aus einer Vielzahl von Waffen und Schutzschilden.

Mehr Geschwindigkeit
Ermoeglicht Ihnen schneller zu manoevrieren.

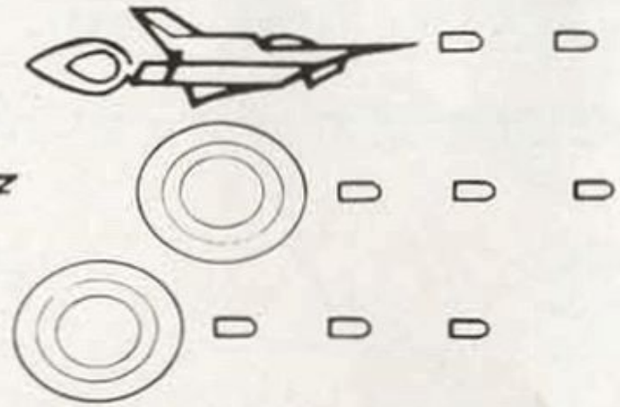


Raketen
Ermoeglicht Ihnen zwei paralell laufende Raketen abzufeuern.

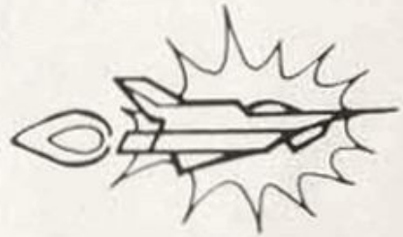
Ripple Laser
Schaltet Feinde aus, die aus schlecht erreichbaren Positionen angreifen.



Plutonium Laser
Dies ist die wahre Zerstoerungskraft.

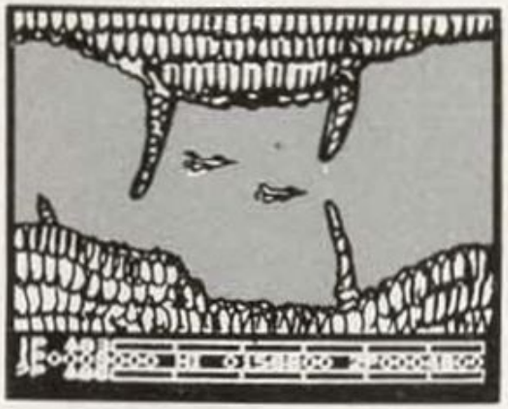


Option
Dies gibt Ihrem Schiff bis zu zwei zusaetzliche Angreifer. Kaempfen Sie mit einem Partner zusammen, koennen Sie zwei Optionen zwischen sich haben.



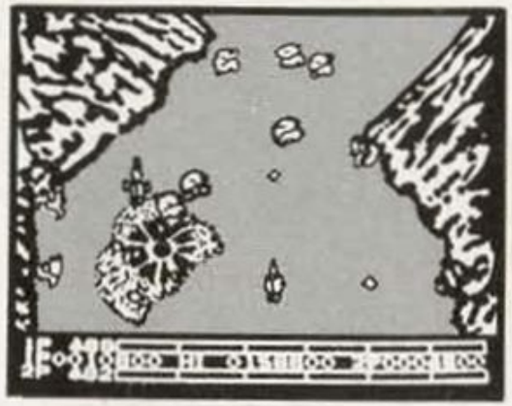
Schutzschild
Dies gibt Ihnen Schutz vor feindlichen Angriffen.

DIE TERROR ZONEN



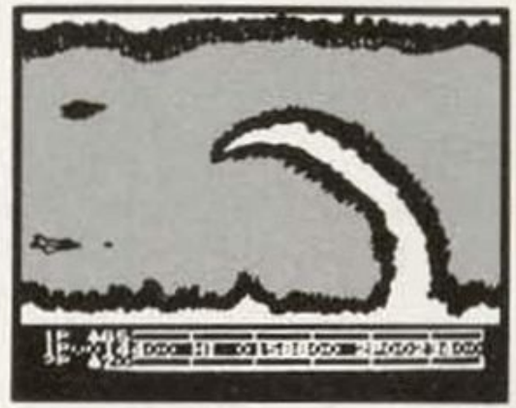
Cell Abschnitt 1

Die erste Terrorzone der Sie begegen, kommt aus der Phernom Galaxie. Schon hier greift die toedliche Hand Zelos nach Ihnen und prueft Ihre Geschicklichkeit als Starfighter.



Vulkanstufe

Die zweite Terrorzone ist ein katastrohpales Gebiet aus der Baltic Galaxie. Dies sind Zelos Lieblingsaliens seit dem er soviel Spass dabei hatte, wie man Ihnen die Lava ins Gesicht spuckte.

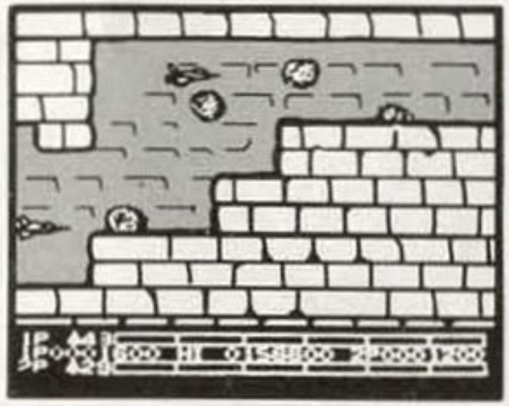


Die Prominentenstufe

Verbrennende Feuerkreaturen geraten in der dritten Terrorzone ausser Kontrolle. Von Hunderten haben es bisher erst eine Handvoll guter Piloten geschafft, hier durchzukommen ohne sich die Fuesse zu verbrennen.

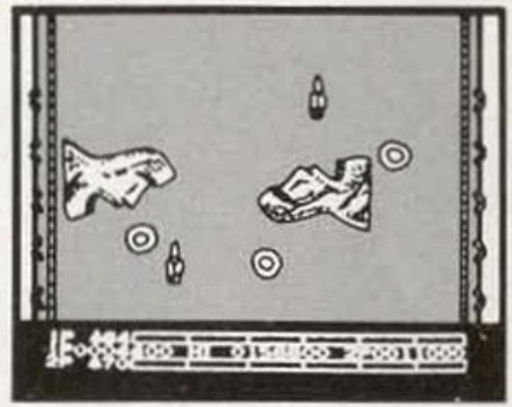
Cell Abschnitt 2

Winzige Lebensformen der Ithaca Galaxie durchstreifen Terrorzone vier. Auch hier muessen Sie gegen fuerchterliche innere Zellen antreten, die dann zuschnappen, wenn Sie es am wenigsten erwarten.



Tempelstufe

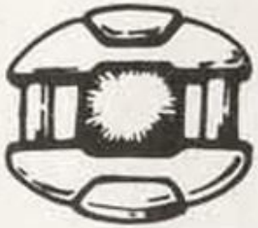
Oh nein ! die antike Tempelstadt vom Planeten Latis hat sich gegen Sie gewandt. Wie schrecklich! Wer auch immer den RoadBritish: lenkt sollte tief fliegen, um die Ausgebuergerten zu erledigen.



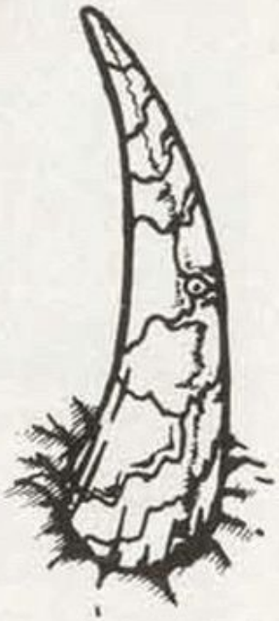
Mechanisierte Stadtstufe

Zelos letzte Barriere ist natuerlich auch das groesste Hindernis. Wenn Sie es geschafft haben, hier vorbeizukommen, muessen Sie noch das Herz zerstoeren. Fuer das Wohl von Millionen hoffen wir, dass Sie es schaffen.

DIE FEINDLICHEN VERTEIDIGER - ABSCHAUM DES UNIVERSUMS



Tablus
Zone 4



Belbeim
Zone 1

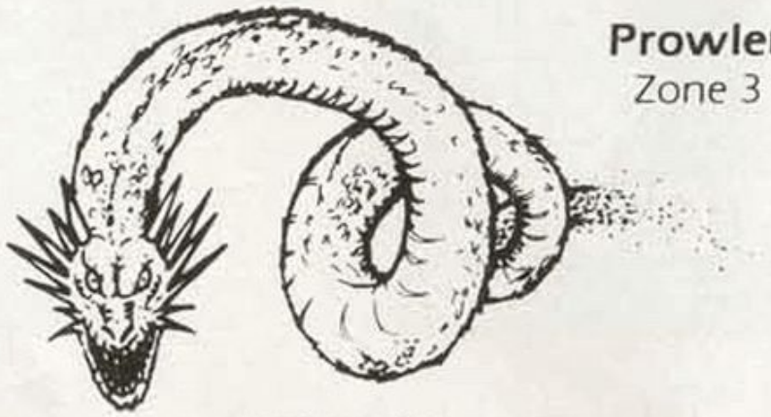
Jellyp
Zone 4

Ug
Zone 2

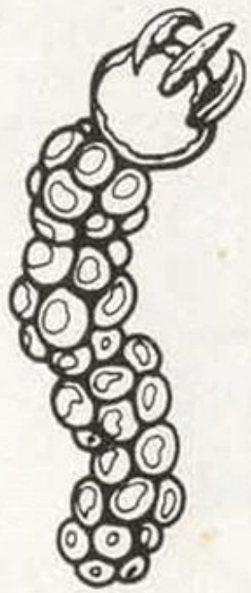
Sharpcrosser
Zone 1

Prowler
Zone 3

Spit Ball
Zone 3



Balganis
Zone 2



Death Hand
Zone 1

Moay
Zone 6

Bamuda
Zone 4

Fire Sphere
Zone 3

Gremlin
Zone 2

Phoenix
Zone 3

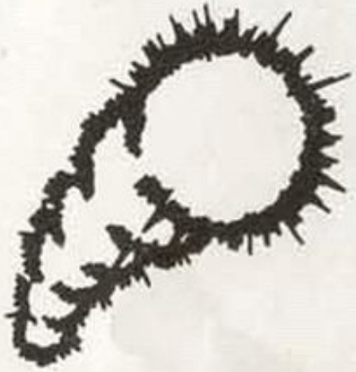
Octa
Zone 1

Glopter
Zone 6

Amkarkhand Heads
Zone 6

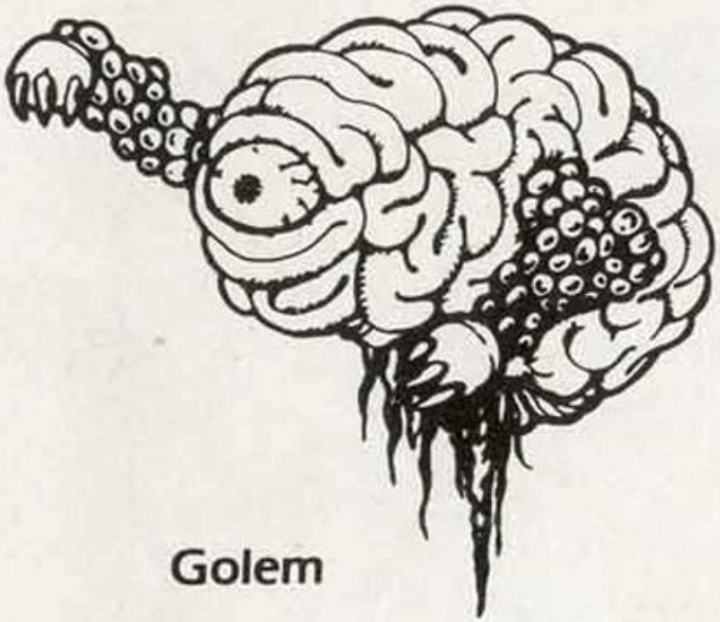
Crash Bam
Zone 5

Iron Maiden
Zone 6

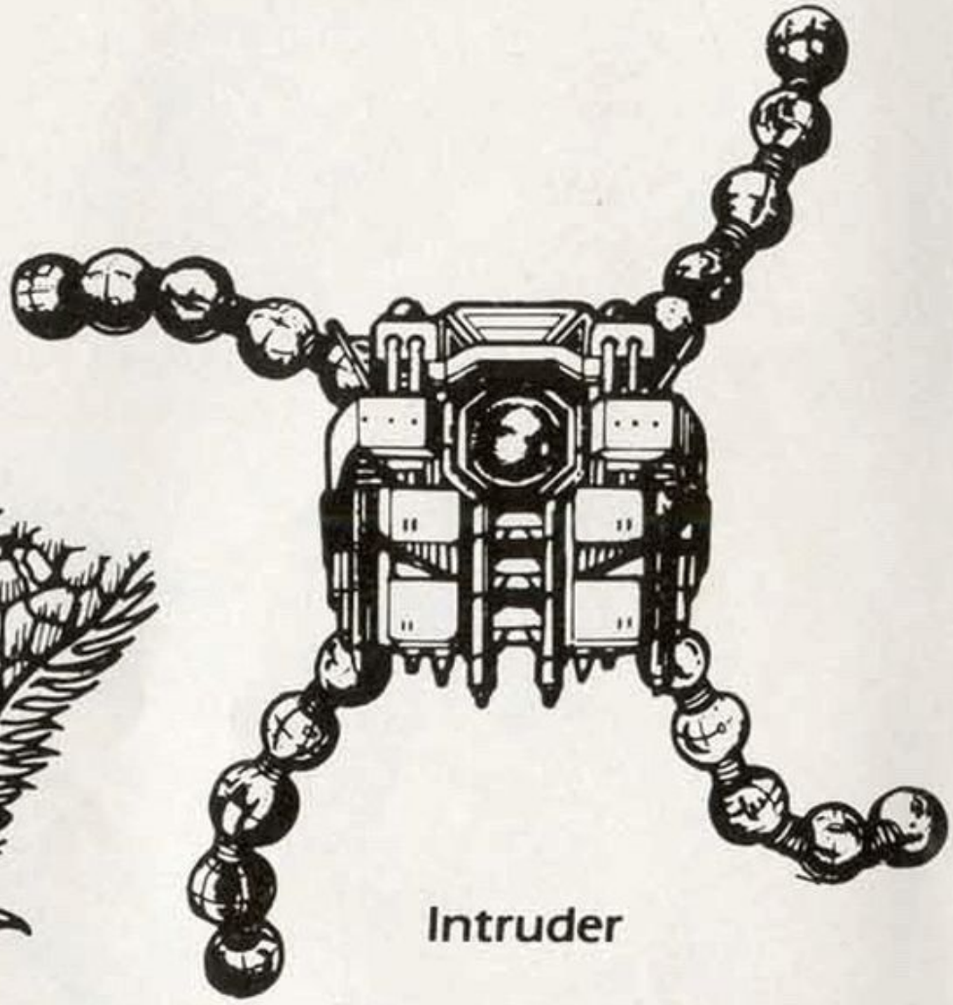


Lash
Zone 5

DIE FEINDLICHEN BEFEHLSHABER UND IHR MAECHTIGER KOENIG



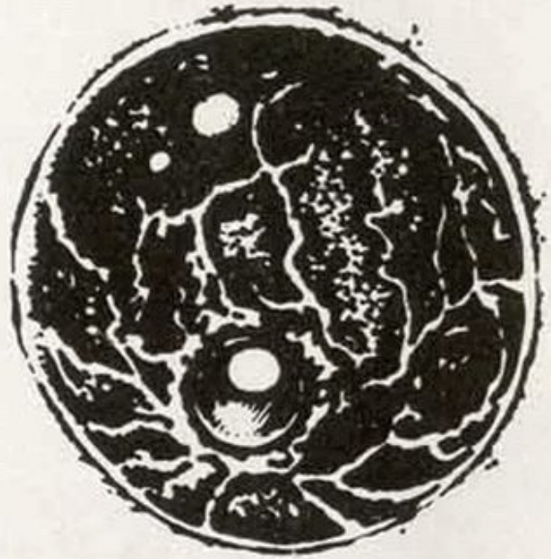
Golem



Intruder

Cruiser Tetron

Tutankhamanattack



Zelos's heart and soul

Giga

WICHTIGE HINWEISE

* Dieses Konami Spiel fuer das Nintendo Tele-Spiel-System wurde aus hoechstempfindlchen electronischen Bauteilen gefertigt. Eine sorgsame und pflegliche Behandlung wird daher dringend empfohlen.

* Das Spiel darf keinen extremem Temperaturschwankungen ausgesetzt werden. Vermeiden Sie schwere Stoesse, Fallenlassen und nehmen Sie das Spiel keinesfalls auseinander.

* Die Kontakte duerfen nicht beruehrt, verschmutzt oder nassgemacht werden.

* Nicht mit Benzin, Alkohol oder anderen Loesungsmitteln reinigen.

*Bei Einlegen/Herausnehmen dieses Spiels in/aus N.E.S. Grundgeraet, ist dieses immer auszuschalten.

¡FELICIDADES!

Ahora posees la versión doméstica de LIFE FORCE, uno de los numerosos éxitos de Konami. Te sugerimos que leas atentamente este manual antes de empezar a jugar.

INDICE

Introducción/Cómo jugar 16

Las Naves Espaciales 17

Controlando la acción 18

El campo de batalla galáctico ... 19

Incrementando fuerza 20

Las Seis Zonas de Terror 21

Las defensas enemigas 22

Los líderes enemigos 24

Trata con cuidado tu juego 26

EL NACIMIENTO DE ZELOS PONE EN PELIGRO AL UNIVERSO

En un remoto cuadrante del Universo, fue incubada una espantosa criatura. Sus orgullosos padres, Papá y Mamá Deltoid, pusieron a su único hijo el nombre de Zelos, que en la jerga alienígena significa "gamberro testarudo".

A medida que Zelos se iba convirtiendo en un monstruo adulto, su apetito se volvió desmesurado, su temperamento se hizo intratable, hasta el punto de que su nombre ya no le hacía justicia. No pasó mucho tiempo antes de que Zelos saliera de su nido y se las arreglara por su cuenta, devorando cuanto tenía a la vista, incluyendo galaxias enteras, cuatrocientos planetas, dos trillones de formas de vida, e incontables estrellas.

Entonces, la inocente galaxia donde tu habitas apareció en su menú, figurando Gradius como primer plato y el planeta Latis como postre. Ahora la única esperanza de salvación de ambas civilizaciones reside en tí y en tu compañero de lucha.

Pero tu situación parece bastante mala, ya que Zelos está lleno de zonas de terror que no son más que ciudades convertidas en parte de Zelos después de ser devoradas. Cada una de estas zonas ha sido preparada con una tremenda potencia de combate e increíbles y destructivas sorpresas. También descubrirás que el corazón y el alma de Zelos están situadas a cubierto, detrás de sus traidoras flotas.

Esto significa que tendrás que devastar las seis zonas de terror y derrotar a sus grotescos líderes antes de alcanzar la arteria principal de Zelospara poner fin a su gran banquete.

COMO JUGAR

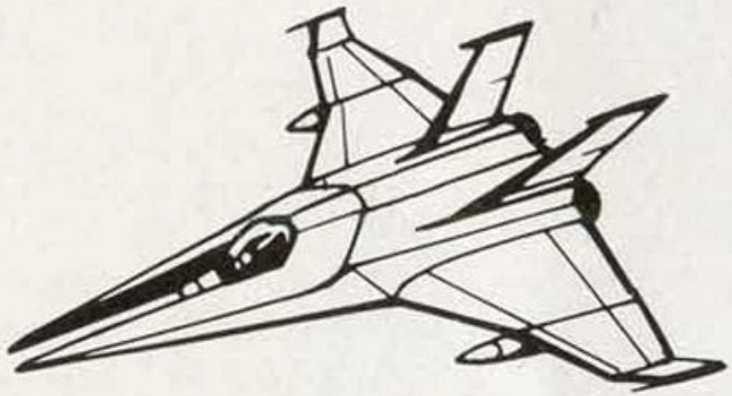
Elevado sobre la órbita de la galaxia Gradian en una devastadora y ultra-rápida nave espacial, tu misión consiste en desturir a Zelos a toda costa.

El éxito no será fácil, aunque esquives a miles de atacantes enemigos volando con gran destreza. Mejor harás teniendo un dedo nervioso en el gatillo, ya que ganarás armamento extra destruyendo a ciertos enemigos y capturando sus recipientes de poder (Ver página **20**).

LIFE FORCE se puede jugar con uno o dos guerreros espaciales. Si juegas con dos, lucharás en equipo para salvar la galaxia.

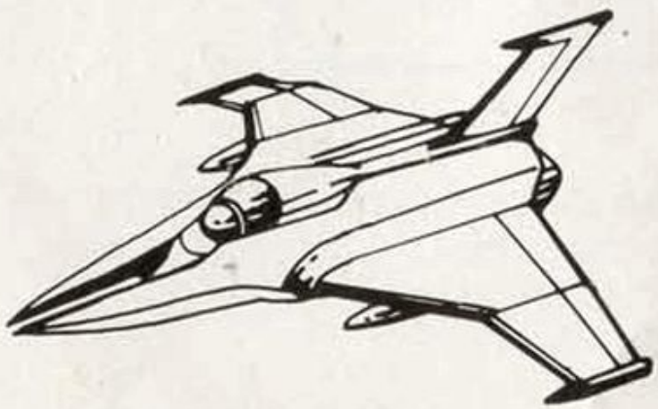
Para pilotar el Vic Viper del planeta Gradius, elige el mando de control 1. Para pilotar el RoadBritish Space Destroyer del planeta Latis, elige el mando 2.

LAS NAVES DE LOS HEROES



Vic Viper

Construido al precio de 60 trillones de dólares de Gradianos, el Vic Viper es el orgullo de todos los habitantes de Gradius. Un piloto pueda poner esta nave a 600 G de velocidad de deformación como si nada.



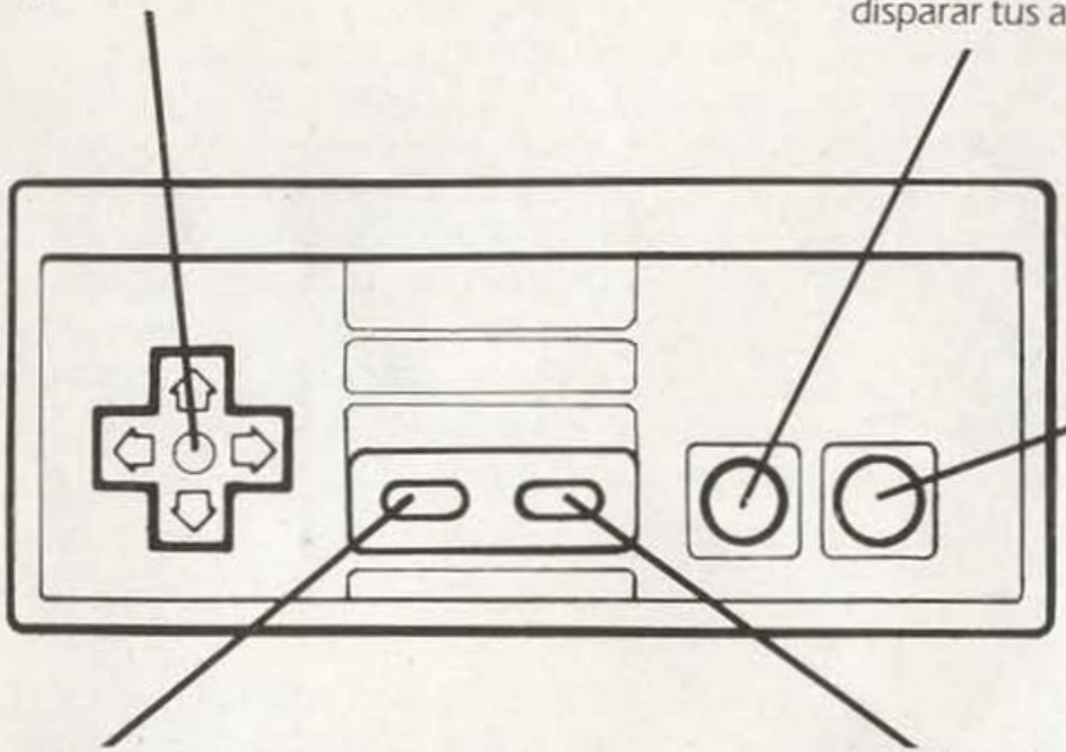
RoadBritish Space Destroyer

La gente de Latis es famosa por la increíble destreza de sus ingenieros, y el RoadBritish Space Destroyer es una muestra. De hecho, es la única nave que ha sido capaz de ganar al Vic Viper en las pruebas de tiempo.

CONTROLANDO LA ACCION

Bloque de control
Usalo para guiar tu nave.

Botón B
Pulsa el botón B para disparar tus armas.

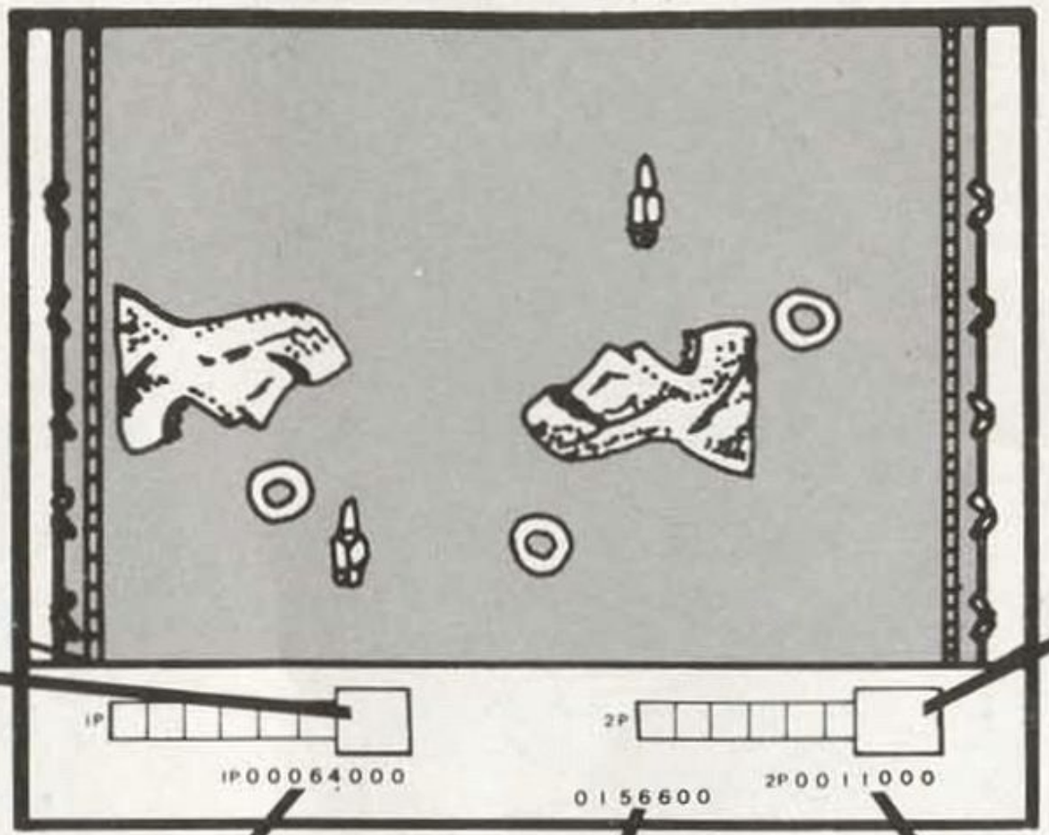


Botón A
Pulsa el botón a para incrementar fuerza.

Botón de selección (SELECT)
Púlsalo al comienzo del juego para elegir uno o dos jugadores. Al final de tu misión, pulsa para continuar o terminar (puedes continuar hasta un máximo de tres veces).

Botón de comienzo (START)
Púlsalo para comenzar tu ataque sobre Zelos. Si lo pulsas durante el juego la acción se interrumpirá.

THE GALAXY'S BATTLEFIELD



Símbolo de selección de incremento de fuerza del Vic Viper

Puntación del RoadBritish

Puntuación del Vic Viper

Mejor puntuación actualizada

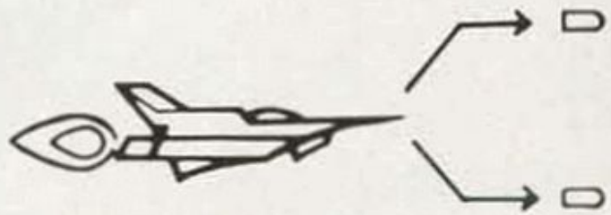
Símbolo de selección de incremento de fuerza del RoadBritish

COMO INCREMENTAR FUERZA

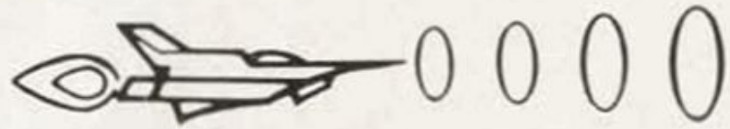
Cuando destruyas ciertas naves enemigas aparecerán recipientes de energía de color rojo, Cápturalos, porque ellos te permitirán incrementar tu potencial de energía desde velocidad extra hasta escudo de fuerza. Cuando el tipo de mejora que tu deseas se enciende en tu pantalla, pulsa el botón A para activarlo.

Elige entre una variedad de Armas y Escudos de Fuerza

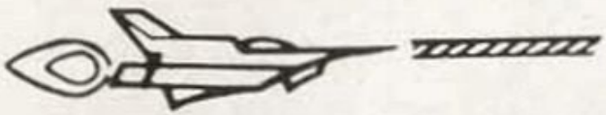
Velocidad Extra
Te permite maniobrar más deprisa.



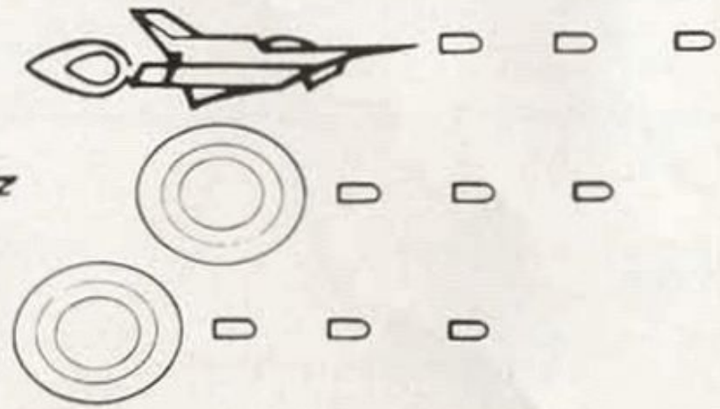
Misiles
Te permite disparar dos misiles gemelos.



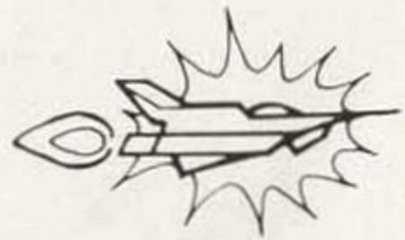
Laser Ondulante
Elimina a los enemigos que atacan en formación dispersa.



Laser de Plutonio
Un arma con sorprendente capacidad destructora.



Opción doble
Esta opción da a tu nave dos atacantes extras. Si formas equipo con un compañero, puedes tener dos Opciones contigo.

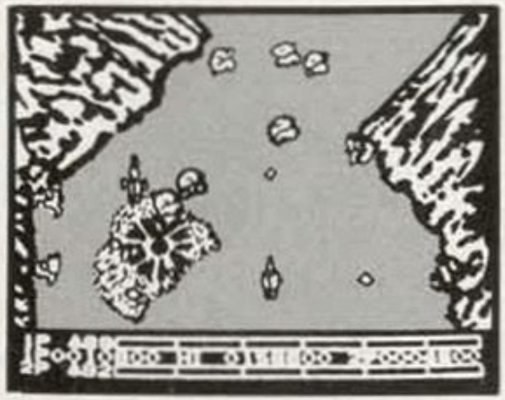


Escudo de Fuerza
Cuando está activado te proporciona una excelente protección contra el fuego enemigo.

LAS ZONAS DE TERROR

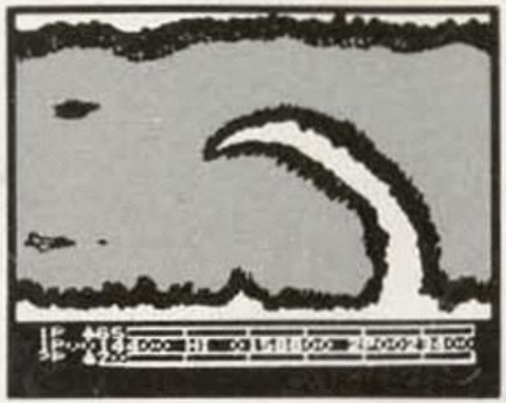
Nivel Celular 1

Esta primera zona de terror que encontrarás en tu camino proviene de la galaxia Phenom. En ella te aguarda la pavorosa mano de la muerte, una amenaza fatal para los pilotos poco experimentados.



Nivel Volcánico

La zona de terror II es una área de desastres que proviene de la galaxia Baltic. Esta es uno de los aliados favoritos de Zelos, y hace sus delicias escupiendote en la cara lava ardiente.

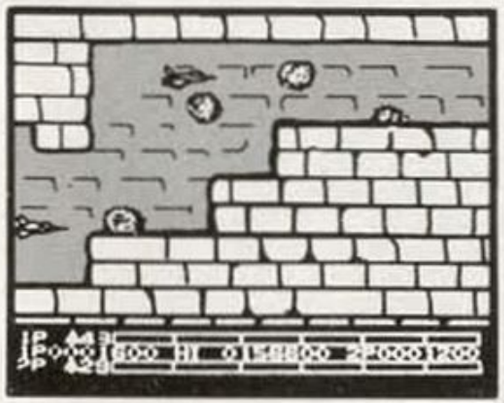


Nivel de las lenguas de fuego

La tercera zona de terror está habitada por rabiosas criaturas de fuego. De los centenares de pilotos precedentes, solo uno consiguió sobrepasar este área sin quemarse.

Nivel Celular 2

Diminutas formas de vida de la galaxia Ithaca vagan por esta cuarta zona de terror. En ella serás picado por feroces células que te atacarán cuando menos te lo esperes.



Nivel del Templo

¡Oh no! La antigua Ciudad de los Templos del planeta Latis se ha vuelto contra tí. Qué disgusto. Quienquiera que esté pilotando el RoadBritish se hará lento, ya que tendrá que disparar contra sus propios ex-compatriotas.

Nivel de la Ciudad Mecánica

Naturalmente, la última barrera de Zelos es la más destructiva. Si consigues pasarla, sólo te querdará por destruir el corazón. Por el bien de millones de personas, esperamos que sobrevivas.

LAS DEFENSAS ENEMIGAS

Tablus
Zona 4

Belbeim
Zona 1

Jellyp
Zona 4

Ug
Zona 2

Sharpcrosser
Zona 1

Prowler
Zona 3

Spit Ball
Zona 3

Balganis
Zona 2

Death Hand
Zona 1

Moay
Zona 6

Bamuda
Zona 4

Fire Sphere
Zona 3

Gremlin
Zona 2

Phoenix
Zona 3

Glopter
Zona 6

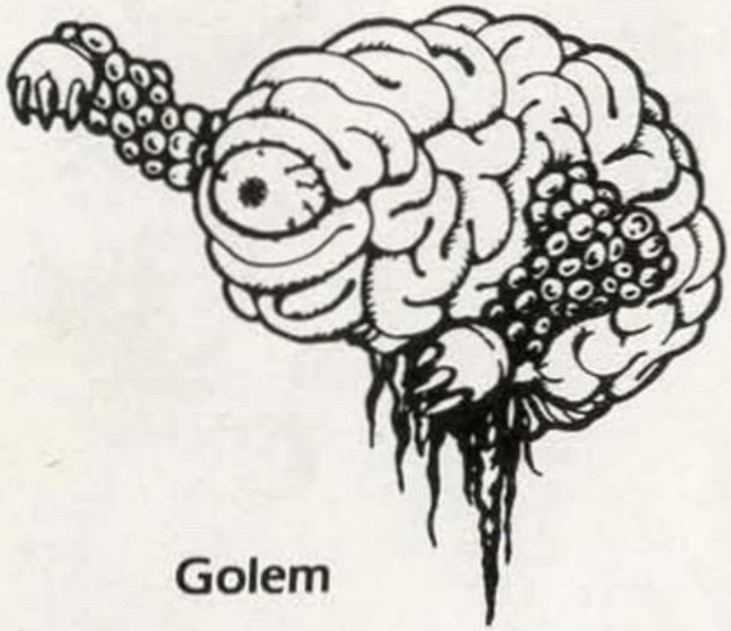
Iron Maiden
Zona 6

Lash
Zona 5

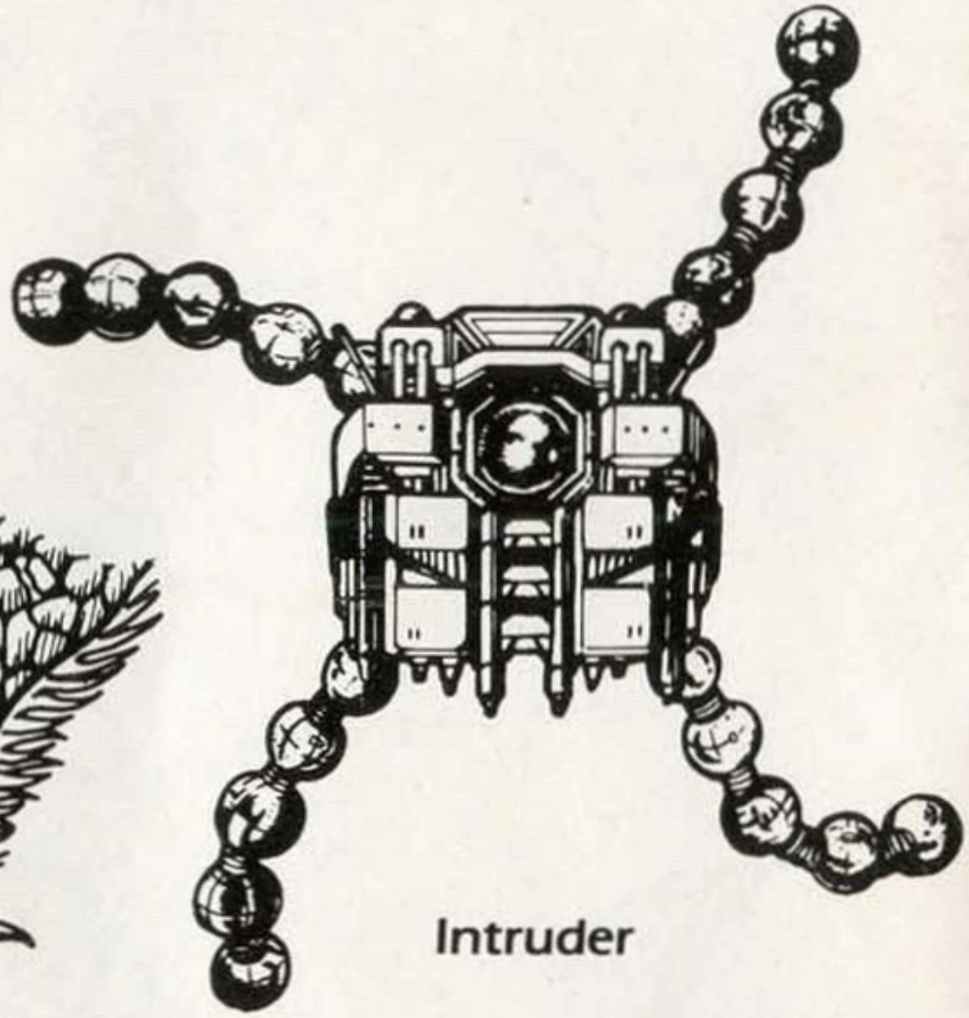
Amkarkhand Heads
Zona 6

Crash Bam
Zona 5

THE ENEMY MAYORS AND THEIR MIGHTY GOVERNOR



Golem



Intruder

Cruiser Tetron

Tutankhamanatack

Corazón y Alma de Zelos

Giga

Trata tu juego Konami con cuidado

• Este cartucho de Konami es un dispositivo de precisión con complejos circuitos electrónicos. Evita someterlo a golpes o temperaturas extremas. Nunca intentes abrirlo o desmontarlo.

• No toques los conectores terminales ni dejes que entren en contacto con el agua, o de lo contrario el juego podría resultar dañado.

• Asegurate siempre de que tu consola está desconectada cuando insertes o retires el cartucho de juego.

• No introduzcas nunca tus dedos ni objetos metálicos en la zona terminal del conector de expansión, ya que esto podría causar averías y mal funcionamiento.

Deutsch

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern bęschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

Español

⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos. También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir. Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juegos; otras imàgenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

Konami® is a trademark of Konami Industry Co., Ltd.
Life Force™ is a trademark of Konami Industry Co., Ltd.
Nintendo® and Nintendo Entertainment System™
are trademarks of Nintendo.
© 1988 Konami

Printed in Japan